

**Руководство  
пользователяПлагин DocLine  
Плагин DocLine к Adobe FrameMaker  
Программное обеспечение**

---

# Содержание

<b>Глава 1. Используемые сокращения .....</b>	<b>1</b>
Сокращения .....	1
<b>Глава 2. Описание установки плагина .....</b>	<b>2</b>
Процесс установки .....	2
<b>Глава 3. Описание функций плагина .....</b>	<b>3</b>
Создание проекта DocLineFm и его составных частей .....	3
Создание нового проекта .....	3
Создание элементов второго и третьего уровня .....	3
Описание функции открытия проекта .....	3
Импортирование проекта .....	4
Экспортирование документации .....	4
Публикация документации .....	4
Закрытие проекта .....	4

---

# Глава 1. Используемые сокращения

## Сокращения

Список используемых далее сокращений

- \$FmDir - директория с установленным Adobe FrameMaker

Пример: C:\Program Files\Adobe\FrameMaker8\

- \$PluginPath - Абсолютный путь к основной библиотеке плагина (docline.dll)

Пример: C:\Program Files\Adobe\FrameMaker8\fmnit\docline.dll

Традиционно библиотеки плагинов Adobe FrameMaker находятся в \$FmDir\fmnit\

- \$StructPath - Абсолютный путь к папке структурных приложений Adobe FrameMaker

Пример: C:\Program Files\Adobe\FrameMaker8\Structure\

- \$StructAppPath - Абсолютный путь к папке содержащей структурное приложение DocLine

Пример: C:\Program Files\Adobe\FrameMaker8\Structure\xml\docline\

- \$PluginDirPath - Абсолютный путь к директории плагина DocLine

Пример: C:\Program Files\Adobe\FrameMaker8\fmnit\docline\

---

# Глава 2. Описание установки плагина

## Процесс установки

- Переключить Adobe FrameMaker в структурный режим
  - Поместить структурное приложение DocLine в директорию \$StructAppPath
  - Открыть файл \$StructDir/structapps.fm при помощи Adobe FrameMaker как обычный документ или меню Structure Tools > Edit Application Definitions
  - Импортировать определение структурное приложение DocLine из файла \$StructAppPath/structapp\_entry.fm
    - Установить курсор во второй уровень структуры
    - Выбрать пункт меню File > Import > File
    - Выбрать Import file by reference
    - Выбрать файл \$StructAppPath/structapp\_entry.fm
  - Сохранить structapps.fm
  - Выполнить Structure Tools > Read Application Definitions
  - Заккрыть structapps.fm
  - Создать новый документ Adobe FrameMaker
  - Выполнить Structure Tools > Set Structured Application
- В списке структурных приложений должен появиться элемент DocLine
- В файл \$FmDir/maker.ini добавить строку  
docline=Standard, Docline plugin, \$PluginPath, structured
  - Добавить в переменную окружения Path путь к папке, содержащей jvm.dll  
Пример: C:\Program Files\Java\jre6\bin\client\jvm.dll
  - Поместить publishutil.dll в \$FmDir
  - Поместить docline.dll в \$FmDir/fminit/

---

# Глава 3. Описание функций плагина

## Создание проекта DocLineFm и его составных частей

### Создание нового проекта

Для создания нового проекта требуется выбрать пункт меню DocLine > New > DocLine project и затем выбрать в диалоге директорию для проекта.

В созданной книге уже будет корневой элемент DocLine.

Важно отметить, что при этом уже открытый проект DocLineFm будет закрыт.

Также можно создать новый проект средствами Adobe FrameMaker как книгу с именем MainDRLFMBook.book из шаблона docline\_book\_template.fm, находящегося в \$StructAppPath.

### Создание элементов второго и третьего уровня

К элементам второго уровня относятся:

- ProductLine
- ProductDocumentation
- DocumentationCore

Для каждого элемента второго уровня выделено отдельное подменю, содержащее помимо пункта для создания самого элемента пункты для создания соответствующих ему элементов третьего уровня.

При создании элементов второго уровня требуется ввести имя drl-файла, в который будет отображаться документ при экспортировании. Для корректной публикации документации файл должен иметь расширение drl.

При создании элементов третьего уровня пользователю будет показан специальный диалог, в котором надо указать уникальный идентификатор элемента и его имя. Также в этом диалоге требуется выбрать соответствующий элемент второго уровня, в который надо вставить новый элемент. Если ни одного такого элемента нет, то перед показом диалога пользователю будет предложено создать элемент второго уровня.

### Описание функции открытия проекта

Проект DocLineFM может быть открыт двумя способами:

- Стандартное открытие книги средствами Adobe FrameMaker (File > Open)

Для открытия проекта в таком случае требуется открыть книгу MainDRLFMBook.book

- Открытие при помощи меню DocLine (DocLine > Open)

## Импортирование проекта

Вместо создания нового проекта можно импортировать уже существующий проект DocLine, представленный в виде drl-файлов.

Для импортирования требуется выполнить пункт DocLine > Import. При этом появится диалог выбора директории с существующим проектом для импортирования и директории для сохранения нового проекта.

## Экспортирование документации

Экспортирование документации - преобразование проекта DocLineFm в проект DocLine, представленный в виде drl-файлов.

Для вызова функции экспортирования требуется выполнить пункт меню DocLine > Export

При экспортировании пользователю будет предложено выбрать директорию для конечных drl-файлов.

После экспортирования каждый элемент второго уровня главной книги проекта будет представлен в виде отдельного документа с именем, указанным в атрибуте FileName этого элемента.

## Публикация документации

Публикация документации подразумевает её сборку с разрешением всех зависимостей и конвертацию в один из форматов:

- Pdf
- HTML

Для выполнения публикации надо выбрать соответствующий пункт в подменю DocLine > Publish

Перед началом публикации пользователю потребуется выбрать в специальном диалоге элемент второго уровня, содержащий финальный информационный продукт.

Публикация включает в себя экспортирование документации и поэтому у пользователя есть возможность сохранения экспортированной документации после публикации. В таком случае у пользователя будет запрошена директория для её сохранения.

## Заккрытие проекта

Пункт меню DocLine > Close project сохраняет основную книгу проекта и закрывает её.

Также закрыть проект можно через File > Close